

«Туман»

Короткий Сценарий по системе Мир Великого Дракона
Автор – Пономарев Л.В. Ака Atrill

«Туман» - короткий МВД сценарий на двоих-четверых игроков. Уровень персонажей: около шестого, но меняется в любую сторону, если редактировать bestiary. Герои останавливаются в городке «Дакрос» и становятся свидетелями мистерий, проводящихся на его территории. Герои вмешиваются в нечестивый ритуал, разгадывают причину проклятья городка, спасают его или погружают во мрак.



Подготовка

Вы должны знать основные правила, иметь руководство игрока и ведущего. Описания монстров приведены в приложении к приключению. Заранее ознакомьтесь со сценарными персонажами для более естественной игры. Распечатайте этот сценарий, карты и приложения к нему. Выделенные цветом строки – то, что вы должны читать громко и отчётливо, так как это то, что должны слышать ведомые вами игроки. Не следуйте железной букве сценария – меняйте баланс в ту или другую сторону.

Атрилл. 2002г.

Это был мой первый сценарий, писанный в девятом классе, так что строко не судите.

Атрилл. 2011г.

Приключение

Фон

Нечестивый культ

Ещё до отстройки городка «Дакрос» на холме в двух часах езды верхом от него собирались на шабаш ведьмы и колдуны. Они возносили к своим языческим божествам молитвы и дары, отстраивали каменные сооружения магического назначения, в которых совершали свои таинства. Так дела обстояли несколько столетий.

Но шло время, расы великого дракона развивались, искали новые места обитания, как следствие – новые беды на голову. Пятьдесят лет назад (то есть – до начала приключения) на расстоянии нескольких вёрст от холма объявились поселенцы. В основном люди и гномы. Первые платили гномам и предоставляли материалы для строительства, вторые же, естественно, этим строительством как раз и занимались.

Окружающая местность носила характер полухолмистый и плотно засаженный листовыми лесками, камень приходилось вести задорого и издалека. Кошельки у людей пустели, так что они начали задумываться про альтернативные источники строительного материала. Тогда-то один знатный дворянин отправил отряд, дабы разогнать язычников с их места сборища, а храмы разобрать на блоки для отстройки жилищ. Камень был довольно странен видом, но в целом ничего особенного: вроде обыкновенного базальта, но с маленькими голубыми крапинами, особенно здорово переливающимися при лунном свете.

Вот и разогнали на свою беду. Колдуны и ведьмы же, не решили отстраивать всё заново – снова, ведь, разгонят, поэтому сами переселились в город, чтобы жить поблизости своих священных храмов, пусть и в разобранном состоянии. Базальт до сих пор сохранил в себе магические свойства.

В подвале замка (в той части, где прятали при осадах мирных жителей) они решили далее проводить ритуалы и посвящения, надеясь, что их не станут искать «у себя под носом».

В конце концов, настал их главный праздник – день падающих звёзд. Ночью по прошествии этого дня нужно было принести в жертву их богам младенца, родившегося в определённый час суток. Одним из таких оказалась маленькая дочь, которую преждевременно родила в замке Сильвия Лоренгайт – графиня, остановившаяся на неделю в гостях у местного дворянина, очень влиятельного человека.

Один из стражников, охранявший комнату матери с дочкой, был подкуплен. Он вторгся в спальню Сильвии, убил её, а сам попытался вылезти через окно при помощи верёвки с кошкой, а затем незаметно проникнуть в подземелья этого замка через потайной проход. Но ему не повезло – крюк соскочил, он упал и сломал себе шею.

Девочка осталась жива и громко закричала. Её нашли возле трупа стражника.

Гнев божества

Боги разгневались на своих подопечных за столь пренебрежительное отношение к своей натуре. Дабы проучить людей, последние, как и обещалось в заветах, ниспослали проклятье на храмы и жилища язычников. Проблема только оказалась в том, что святилища разграбили на отстройку города...

С каждым часом становилось всё хуже – собаки умирали от удушья, у стариков останавливалось сердце. В колодцах протухла вода, в небесах крутились стаи воронов, чувствуя скорое пиршество. Через несколько дней, улицы «Дакроса» заволокло грозный синий туман. Сквозь него уже не пробивались солнечные лучи: лишь карканье свысока и неестественное завывание из-за стен города.

Вдобавок у графини был муж, который прислал гонца с вопросом – «Куда запропастилась его жена, находящаяся в положении?». Ему дали ответ, что родила она преждевременно и, мол, умерла при родах. Но слух об убийстве уже разошёлся по округе. Граф тогда попросил доставить ему дочь и тело жены, но дворянин Монтеар Кроулисс в таких

обстоятельствах во всём уже сознался сам и предпринял тщетные попытки раскрыть похитителей.

От череды неудач дворянин сильно пал духом, его последней надеждой стали приехавшие в городок герои, вызвавшие переполох, как только объявились здесь.

Краткое изложение приключения

Герои принимаются за развязывание этого гордиева узла. Расследуют дело, рассматривают окрестности, ввязываются во всяческие интриги, сражаются с расплодившейся нечистью и глупят, конечно же. Вскоре оказывается, что снять проклятие с города можно либо выкинув все камни из города, что невозможно, так как придётся сравнять с землёй половину «Дакроса», либо завершив всё-таки прерванный ритуал. По ходу дела им раскрывается истинная предыстория в виде ключей и пьяных рассказов в забегаловках. Через несколько дней явится сам граф за дочкой и вывезет её. А затем в город ворвутся полчища тварей, перед которыми не устоит ни одна живая душа.

Описание городка

Улицы «Дакрос молидуса»

В воздухе и днём и ночью стоит затхлый синий туман, который непрестанно клубится и принимает самые причудливые формы... Видимость сильно затруднена, над головой изредка покаркивают вороны, которых не видать сквозь синюю пелену. В этом проклятом месте день смешался с ночью, а ночь с днём. На самом пределе видимости всё время мелькают тёмные силуэты... Людей в городе не видать вообще.

Герои возьмутся бродить по улицам города, рассматривая окрестности. Немногие люди, которые встретятся игрокам, поспешно уносят ноги. Ставни домов плотно прикрыты. Если герои стучатся в дом кого-либо, то им изнутри говорят, что никого нет дома. Если все же они войдут в гости к одному, то жители отошлют навестить дворянина, так как тот отчаялся и уже ищет хоть кого-нибудь, кто поможет с павшим на городок проклятьем. По дороге игроки часто видят одинокие светящиеся блоки базальта в кладке домов. При ближайшем рассмотрении окажется, что светятся не они сами, а только голубые крапинки, рассыпанные по поверхности некоторых камней (и внутри них, конечно же).

Каждые полчаса кидайте чек У/10, при провале которого на героев нападает одно из созданий тьмы. Тогда кидайте шестигранник, если выпало: 1 – ходячий мертвец, 2 – тень, 3 – адский пёс, 4 – Суккубус, 5 – Прокнис (Подобие мокрицы – осьминога), 6 – несколько оживших гаргулий.

Рынок

Жители покупают пищу в основном на площади рядом с центром города. Сейчас рынок оцепили кольцом шестеро стражников (все параметры смотри в приложении «локальный bestiарий»), из-за того, что по улицам иногда бродит разная нечисть. На рынке просиживают штаны, озираясь по сторонам лишь трое купцов. Торег Варнис – продавец разной пищи (по 2 серебряника за порцию), Пирт Варнис – его сын, служащий носильщиком товаров и Горальд Макграй, продающий одежду, сапоги и кожаную броню. В последние дни дела идут всё хуже и хуже. В город перестали возить продовольствие, так что торговцы пооткрывали собственные погреба и продают пищу по удвоенной цене. Сына Торегга – Пирта можно уговорить, сыграв на его жалости, чтобы он вынес героям запас пищи на трое суток.

Лавка мага

На двери в маленькую круглую башенку висит табличка – «Магические услуги Гедрина», но дверь вовнутрь заколочена двумя досками и стянута цепью. Окон или других входов в лавку нет. Это здание довольно ново и не содержит ни одного подозрительного куса камня.

Гедрин уехал, как только почувствовал присутствие злой давящей силы. Он собрал все пожитки и переехал в окрестности города, где до сих пор живёт со своим коллегой – колдуном Фангурсом. Люди винят его в организации похищения дочери графини и насыле порчи на городок. Внутри башни на игроков нападет поселившийся тут чёрный паук.

Башня внутри затянута липкой непроходимой паутиной. За исключением одинокого стоящего стола, она совершенно пуста. Напротив вас вделана в стену ржавая металлическая лестница, ведущая на крышу лавки.

Рубить паутину довольно трудно – оружие само липнет к ней. Лучше будет, если её выжечь факелом или пробраться, бросив чек ловкость/8. Ни в столе, ни в шкафу ничего нет, кроме огромной кучи каких-то деревянных стрелочек. Лестница ржавая и легко ломается при провале чека у/10 с пенальти 2, но при успешном чеке ловкость/10, герой не падает, а успевает переставить ногу на другую перекладину, которая тоже может обломаться. На крыше выложена карта звёздного неба из кристаллов кремня и янтаря.

Трактир

В трактире собрались все те, кто боятся сидеть дома одни. Сидячих мест в нём нет совершенно, но все равно очень многие решили, что стоять всё-таки лучше, чем платить большие деньги за гостиницу или сидеть одному дома. Купцов тут тоже нет, так как они либо уехали, либо отсиживаются в дорогой гостинице под охраной профессионалов. В трактире игроков обкрадёт хоббит Мекаиль, которого можно заметить, если кинуть успешный чек восприятие/8. Трактирщик Парье продаёт пищу по цене 3 серебряника за тарелку риса и 2 - за глиняную кружку мерзкого пива. Оправдывается тем, что продовольствие больше никто не везёт, а на рынке оно слишком дорого. В трактире очень душно, люди постоянно шумят, часто возникают драки.

Пройдя по короткому коридору и миновав четверых спорящих стражников, вы оказались в невероятно шумном, переполненном посетителями трактире. Люди тут не распевают песни, а лишь спорят между собой. Нет тут не только сидячих мест, но и просто пройти чрезвычайно трудно. Воздух тут настолько душен, что с непривычки можно упасть в обморок. В дальнем углу трактира за стойкой препирается с шайкой трезвых гномов полноватый трактирщик.

Гостиница «Золотой Шмель»

Гостиница – очень старое и большое здание. Она имеет три этажа и насчитывает около пятидесяти комнат. Рядом с ней пристроена конюшня, в которой пристроилось четверо лошадей. Их стережёт женщина конюх Афира, люди и неё частенько не так посматривают, так как считают, что за конями должен ухаживать мужчина.

Хозяева гостиницы Марта и Вангер Роктенн продают комнаты за большие деньги, так как она вся переполнена дрожащими от страха жителями. Есть только одна паршивая комната по 10 серебряников за ночь, или место на конюшне за пять медяков. Но в ней нужно выполнить чек на здоровье/6, чтобы хорошо выспаться, иначе. После посещения конюшни у героев падает на 1 харизма из-за отталкивающего запаха.

В каждом коридоре гостиницы стоит стражник, следящий чтобы по комнатам не шлялись посторонние. В подвале гостиницы можно найти двадцатидневный запас продуктов – колбасы, вяленой рыбы, сушёных яблок и много чего другого. Общим весом в пятьдесят кило (в сценарии используются килограммы вместо фунтов и метры, вместо ярдов). Дверь в погреб имеет пенальти 7.

На самом верхнем этаже расположилась спальня хозяев, ключи от неё находятся у Марты Роктенн, но при желании можно отвлечь внимание охранника, пока какой-нибудь

вор из партии не попытается взломать сложный гномий замок. Замок имеет пенальти в 8 и попытка на его вскрытие занимает пять минут.

В комнате хозяев стены увешаны шикарными яркими коврами, на стенах красуются великолепные картины, обрамлённые в серебряные рамы, в углу возле большой кровати стоит антикварный шкаф и небольшой сундучок. Рядом с дверью почует небольшой квадратный столик.

Стражник проверяет комнату каждые десять минут. В столе можно найти десять золотых монет и тридцать серебряных, а также разные записки и письма. В шкафу висят шёлковые платья и выходные костюмы, а в сундучке можно найти арбалет, дорогое вино, духи и пятьдесят серебряников. За одним из ковров при успешном чеке на наблюдательность можно обнаружить тайник с деловыми бумагами и двумя сотнями золота.

Если стражник обнаружит взломанный замок, он ворвётся в комнату, но в случае, когда игрок успеет подмести шаги и спрятаться, он быстро убежит прочь, чтобы передать о том, чтобы немедленно перекрыть все выходы.

Библиотека

Библиотека города содержит в себе более пятисот разнообразных трактатов и полноценных книг. Вдобавок, администрация города использует её, как архив. В архиве можно обнаружить историю строительства города, поиск займёт 12-интеллект часов. Помимо архива в библиотеке, возможно, найти за 2кб-интеллект часов книгу по любой дисциплине. Всего книг – удача/2 партии.

Но попасть в библиотеку очень трудно – необходимо разрешение городской главы, скрепленное печатью его писаря. Это правило возникло из-за того, что жители пытались спрятаться от нашествия чудищ и давящего страха в библиотеке. Поначалу их пропускали, но вскоре в суматохе люди испортили несколько дорогих книг, из-за чего архивариус вынес вышеуказанное решение.

Здание библиотеки необычайно мало. Скорее всего, тут можно высмотреть не так уж много ценных работ. Квадратный домик охраняет двое постовых – один стоит, прислонившись к прохладной стене и понутив голову. Скорее всего – спит. Другой напротив – то и дело прищурившись, всматривается в клубящийся туман и покуривает папиросу.

Стражники прочитают героям указ головы. Когда игроки добудут его (тот спросит уважительную причину), парни отворят каменные дверцы, и взгляду героев предстанет винтовая лестница, ведущая под землю – обширная библиотека находится там. Библиотекарь вручит героям свечку, которая, при провале чека восприятие/6, способна подпалить бумагу из-за неосторожности обращения с ней.

Западная Кузница

Западная кузня – маленькое смердящее гарью зданье. Шум кузнечного молота можно услышать уже с расстояния минуты ходьбы. В ней круглосуточно работают пятеро гномов, один из которых сейчас находится у лекаря. Производят превосходные по качеству доспехи, но, как и полагается, довольно дорогие.

При себе гномы ничего не хранят, кроме дневной выручки (50 золотых), которую отдают своему собрату на хранение каждый вечер.

У них можно приобрести любые (кроме самых дорогих) доспехи, с наценкой в пятьсот серебряных монет, а также оружие.

Южная кузница

Южная кузница – очень большое, крытое черепицей, здание, примыкающее к стене. Она расположена рядом с замком и казармами. Работает только на производство оружия солдатам, но в связи с происшествиями последних дней, начала продавать задёшево простое оружие и броню. Её постоянно охраняют шестеро солдат и кузнец со своим подмастерьем. Вечером стража уходит на десять минут, чтобы смениться. А ещё через час расходятся по домам работники. В кузнице только лишь один товар – Его в десять раз больше, чем герои могли бы унести.

Лекарь

Городской лекарь – Нирсес, из шкуры вон лезет, чтобы помочь как можно большему числу пострадавших. Свободные руки ему очень бы понадобились, но бесплатно, к сожалению, никто не хочет работать. Лекарь может надеяться только на безрассудных искателей приключений, которым важны не столько деньги, сколько полезные в опасных ситуациях предметы – микстуры, свитки, тёплая одежда...

За каждый день работы одного человека у него в лазарете, Нирсес обещает, после того, как пройдут чёрные дни подарить в качестве благодарности особый порошок, сейчас уже, к сожалению, закончившийся. Порошок, при втирании в рану, моментально заживляет её, что очень пригодилось бы таким необычным людям, как они.

В длинном и узком помещении по обе стороны вдоль него располагаются кровати. Все они заняты – тут и люди, и несколько хоббитов, да два гнома. Некоторым расстелены на полу простыни, вместо недостающих кроватей. В комнате слезятся глаза от насыщенного травяными испарениями и зловония гниющих ран воздуха. То тут, то там раздаются сдавленные стоны. Особенно стенают и жалуются четверо хоббитов, расположившихся у дальнего конца здания.

Из врачей присутствует только двое – очень уставший с виду длинноволосый человек, хотя нет – эльф, да пронырливый, всё время бегающий, лысый человечек в окровавленном сюртуке.

Эльф Лидеран Ролианил – проезжий в городе. Он решил остаться в городе и помогать Нарсису. Если герои окажутся достаточно способными, чтобы понять эльфийскую природную магию и согласятся остаться на некоторое время в лазарете, то он с радостью научит их заклинанию «первая помощь» и «панацея», но в противном случае, не станет терять время, которое мог бы потратить на пострадавших. В простые же людские приёмы лечения он не верит.

От некоторых раненых и больных можно получить важную информацию. У нескольких хоббитов можно выудить из пузатых карманов удача плюс кб серебряных монет от каждого. У гнома есть связка ключей – от западной кузницы и сундука со сбережениями.

Замок

На юге «Дакроса» расположились земли Монтеара Кроулисса – зажиточного дворянина, самого влиятельного человека в городе, частенько замещающего даже городскую голову. Поместье представляет собой зелёное поле, на котором определились все военные силы этого небольшого городка. Это и казармы, и громадный замок, и даже кузница.

Замок имеет три этажа и подземелья, сложен из массивных базальтовых глыб, стены оплетены диким виноградом. В каждом маленьком окне горит свет, а у входа, как обычно, скучают двое постовых, не пропуская никого в дом графа.

В самом замке вечно снуёт прислуга, бегают дети, будто не зная, что стряслось снаружи. Хозяйка замка – Елена, охотно проведёт по украшенным гобеленами коридорам, винтовым лестницам, слабо освещённым тусклыми факелами, залам с изящными фресками на потолке и стенах, показывая гостям все комнаты, кроме подземелья. Она сообщит, что сам Монтеар в данный момент не может провести с ними время, потому что сильно занят, но при первом же вопросе сознается, что он в отчаянии – не может найти преступников, недавно ограбивших спальню для гостей.

Подземелья замка

Герои попадают туда, только если стражники согласятся их пропустить. Это мрачное подземелье, с потолка которого капает вода, все двери заперты, в некоторых содержатся заключённые. Конец подземелья должен привести к огромному залу, где обычно находят укрытия жители во время бедствий, но сейчас граф не хочет никого туда пускать из-за жадности и самолюбия. Если герои захотят поднять бунт в городе, рассказав об этом, то Кроулиссу придётся впустить горожан.

В подземельях и обосновались культисты.

Казармы

Неровное здание без окон возле замка – казармы. Неподалёку от него можно найти несколько чучел для тренировки. Там же – инструктор, который предложит новичкам в

городе добрую, хоть и однообразную пищу и кое-какое оружие, если они захотят стать его новобранцами. Также он может бесплатно обучить своих солдат владению с каким-нибудь видом вооружения.

Инструктор – бывалый солдат с проседью в волосах. К его поясу прицеплен добрый боевой молот. Пожилой воин хромает на одну ногу, а на правой руке отсутствуют два пальца.

Сценарные персонажи

Монтеар и Елена Кроулисс

Монтеар – человек с кругловатым лицом, длинными светлыми волосами по подбородок, немного загнутые кверху на кончиках. Нос немного загнутый вверх, а взгляд показывает глубокую образованность. В последнее время к нему добавилось и тяжкое отчаяние. Лицо идеально выбрито, а воздух пропитан тщательно подобранным ароматом. Его жена Елена Кроулисс – пышная грудастая женщина с хорошими манерами и гулким низким голосом. Черноволосая леди выделяется плавной походкой и мёртвой хваткой, вероятно, она через своего супруга управляет всем поместьем. Имеется многочисленное потомство, в том числе и младенец – мальчик, которому ещё даже не дали имени.

Гедрин – городской волшебник

У него никогда не было учителя, вся его жизнь – вечная борьба с коллегами, считающими, что «полунатасканный псевдомаг» не имеет права на то, чтобы оказывать свои услуги добрым людям. Гедрин своими собственными усилиями добился многих удивительных и чудесных вещей, особенно ему удавалась гидромагия – погодные явления, наподобия дождя и тумана, яды, а также гадания по водной глади.

Во время одного из сеансов гадания ему раскрылось видение о том, как извлечь заключённую в городских камнях магическую силу, но он знал, что ему никак не удастся заполучить крупички необычного вещества из них, потому что никто не разрешит развалить своё жилище ни за какие деньги. У него были связи с фанатиками – ведьмами, служащими древнему спящему божеству, как вдруг на него сошло озарение. Он задумал невероятный план – вместе со своим другом Фангурсом, прирождённым демонологом, создать впечатление, будто пророчество, написанное в страницах сектантов начало сбываться. Так они надеялись напугать всех жителей, заставив поспешно удалиться из «Дакроса», но они не рассчитали, что не всем людям было куда уходить...

Гедрин облачён в роскошную синюю рясу с капюшоном, подчёркивающую его связь с магией вод. Капюшон создаёт такую тень, будто лица совершенно нет, а в одежде стоит призрак. Но Гедрин деликатный человек, поэтому, завидев ваше удивление, отточенным движением запрокидывает капюшон, показав своё молодое небритое лицо. Волосы иссиня-чёрные средней длины, а глаза – один зелёный, другой голубой. Всю эту причудливую картину завершает короткая бородка и вычурный лёгкий посох в левой руке, покрытый у наверху инеем даже в этот довольно жаркий день.

Сейчас Гедрин живёт со своим другом вне пределов города.

Остальных персонажей ведущий описывает согласно своим представлениям.

Описание приключения

Завязка

Пролог у истории может быть самый разный, зачастую он определяется ранее сыгранными сценариями. На всякий случай предложу три завязки.

1). Герои банально останавливаются передохнуть в городе по пути куда-нибудь, например, на приём в гильдию магов. Они посещают город и встречают охрану, которая предупреждает о чертовщине, творящейся за их спинами.

2). Игроки во время путешествия по другим городам натываются на объявление о просьбе помочь в расследовании покушения на графиню Сильвию Лоренгайт. Либо их посылает сам муж Сильвии.

3). В руки героев каким-нибудь образом попадет книга, повествующая о культах на холме, проводящихся таинственными неизвестными личностями. По прибытии на это место, герои встречают мага Гедрина, который расскажет, что храмы были разграблены во время строительства «Дакроса».

Получение задания

У ворот города охрана расскажет о бедствиях, нашедших на город и скажет о том, чтобы такой слаженной группе обязательно требуется навестить поместье графа Кроулисса, потому что он уже давно ищет энтузиастов для помощи в расследовании убийства. Также стражник выдаст рекомендательную бумагу, предъявив которую, партия сможет пройти в замок.

Нашедши это здание, они встретят внутри супругу Монтеара Елену, которая отводит их к мужу. Муж предложит незамедлительно начать расследование дела. Сумма, предложенная им, воистину поражает воображение – три сотни золотом за покушителя или наводку на него, причём каждый день цена падает на пятьдесят золотых, потому что велик риск того, что появится сер Лоренгайт, собственной персоной. Это опозорит весь род Кроулиссов.

В придачу, за устранение творящегося в его родном городе беспредела, сумма награды возрастёт вдвое. Граф даёт героям разрешение посещать любую комнату в его замке, если это необходимо.

Осмотр спальни

Спальню после трагического происшествия оставили нетронутой. За маленькой девочкой ухаживает юная Альдисса – дочь Елены.

Комната перевернута вверх дном. Стены испачканы кровоподтеками, по полу тянется багровый след, ведущий к двери. Кровать взъерошена, перина видимо, разорвана во время драки, и её содержимое вместе с разбросанными предметами интерьера завершает ужасную картину борьбы. На полу всё ещё осталось оружие убийства – простой меч с гербом в виде конской подковы, перечёркнутой двумя стрелами. Справа от входа в комнату доносится лёгкий ветерок из окошка. В нижней её части несложно заметить глубокие борозды, оставленные чугуном крюком, валяющемся неподалёку от окна. Там, где должна крепиться к нему верёвка, болтается лишь короткий пушистый хвостик от оборванного троса. Стражники сообщают, что расследованием занимался инструктор со своими солдатами, но, не добившись особых успехов, вскоре был отстранён от этой бесполезной траты времени.

рассказ инструктора

Инструктор, который играет роль следователя при необычно сложных преступлениях, так и не смог добиться каких-нибудь результатов. Он думает, что это произошло именно из-за того, что он – сдешний. Сотник предполагает, что в городе бесчинствует банда чёрных магов, из-за которой и случилась напасть. Если в партии есть маги, то он предложит им тихо влиться в их ряды, чтобы разузнать всё подробнее. Если потребуется войти в библиотеку, то пусть игроки скажут Городскому Голове, что их послал Ригерт.

О самом покушении – скажет что, судя по мечу, это его бывший стражник, охранявший спальню графини. Если нужно, то разрешит героям зайти в казармы и найти там его приятелей.

Допрос в казарме

Парни из казармы, увидев, что герои - не их ротники, тут же начнут отречься от этого солдата, говоря, что он, мол, необщительный и, вообще, был всегда какой-то чужой.

По подсказке ведущего герои могут сообразить, в чём дело, но с ними никто так и не заговорит после. В случае если игроки предварительно запишутся в сотню или применят

заклинание, меняющее внешность, то им расскажут, что погибший солдат Марий очень был падок до воровства, да и частенько проводил свободные часы в таверне с неким Пердаруно – очень подозрительным типом.

Трактир

В трактире присутствуют за отдельным столом шайка разбойников, гномы и другие привычные в кабаках посетители.

Разбойники на вопрос о Пердаруно попросят пройти с ними, чтобы отвести их, а затем нападут...

Расколотся могут только при пытках. Ответят, что это – человек, который ищет людей с магическими способностями и предлагает им обучение чёрному искусству. Те, кто отказывался, вдруг, забывали встречу с ним. Его можно найти, если показать свою магию на деле внутри трактирного зала, где сейчас много народу. В лицо этого колдуна не знает никто – тут же забывают...

Когда герои покажут что-нибудь на глазах посетителей, то если они сочтут это за чёрную магию, то набросятся на игроков, и потащат на площадь вешать.

Партию заводят на помост под неугасающую брань толпы. Многие из них кидаются едой, рвут волосы и одежду, которую могут достать. Затеявший это, громко проповит

- у кого-нибудь есть верёвка?

При провале чека на удачу – найдётся, в противном случае один мальчишка из толпы побежит домой, чтобы принести её. В это время на него нападает прокнис и убивает, что позволит игрокам убежать или спасти его при помощи магических манипуляций.

Если всё-таки на шею игроков ляжет крепкая и толстая петля, то здоровенный амбал довольно-таки крепко затянет верёвку и начнётся отсчёт до трёх, после чего все люди начнут ликовать, будто герои и впрямь начали в конвульсиях болтаться на виселице, хотя они так и останутся стоять на помосте. Затем все, довольно весёлые, разойдутся, оставив их в недоумении стоять с петлёй на шее.

Сзади вас окликает молодая женщина: «Чего стоите тут? Слезайте». Подходят к ней. Это привлекательная девушка с длинными рыжими волосами, ниспадающими на чёрный походной плащ. Оглядев вас с ног до головы, заносчивым тоном произносит: «Зачем меня искали достопочтенные волшебники?»

Это и есть Пердаруно. Она слышала то, как персонажи спрашивали информацию о ней у местной шайки воров. Ни на какие вопросы героев не ответит, только предложит вступить в орден культистов, прошедши испытание – посетить библиотеку и забрать книгу теней.

Если героев не повесят, то, как только они окажутся одни посреди улицы, встретят эту девушку. В случае если те захотят её убить, то, как только это произойдёт, она рассыпается со смехом в песок, оставив после себя один только походной плащ.

Поиски книги

Книга теней – под пристальным наблюдением библиотекаря, поэтому, чтобы выкрасть её нужно либо отвлечь, либо убить его вообще. Если игроки отвлекают его, то вор получает бонус в размере максимального общения у членов партии. Попытка украсть предмет занимает минуту и имеет штраф 12.

Книга представляет собой просто кипу пустых листов, обтянутых кожей обложкой. Если имеется маг, способный распознавать магию, то сможет увидеть магические руны. При прочтении книги с грамотностью 10 получает 2000 опыта.

Снова Пердаруно

Девушка отведёт героев в закоулок и скажет, что они приняты. В обмен на книгу каждому даст чёрную мантию (3 к защите, 2 к магии тьмы) и книгу для записи заклинаний чужих школ, которая позволит использовать любые жреческие и магические школы, требуя вместо указанной школы магии – магию астрала со штрафом круга магии, помноженного на 3. В этом случае кидается чек на магию астрала с этим штрафом, при провале которого, киньте кб:

- 1).Сгорает лист с заклинанием
- 2).Заклинание накладывается на случайную цель
- 3).Герою наносится вред в размере затраченных пд

- 4). Накладывается совершенно другое заклятье
- 5). Маг ослепнет на к3 раунда
- 6). заклинание просто не срабатывает

Пример:

Гедрин с магией астрала 9 хочет использовать книгу. Он выбрал спелл с заклятьем «Луч смерти». Оно второго круга, значит, имеет штраф 6. С учётом штрафа магия астрала Гедрина понижается до 3. Он начинает производить заклятье, вследствие чего кидается чек к20 на его магию астрала.

На кубике выпало 16 – ему не удалось, значит, кидаем к6:

Результат броска – 3. Так как «Луч смерти» требует 6 пунктов действия, то ему наносится ущерб 6.

Девушка также сообщит, что героям нужно посетить лазарет, в котором они найдут её приятеля лекаря. Он объяснит им, что от них требуется.

Лекарь

Тут всё легко – лекарь расскажет, что храм их секты был разрушен, и теперь они живут в городе (Пока ни слова о камнях). Предания гласят, что в случае, если их богам не принесут в День «падающих звёзд» младенца, причём не какого-нибудь, а рождённого в определенный час суток, то боги разгневаются на людей и нашлют кару... К сожалению, этим ребенком оказалась дочка графини. Культисты подкупили стражника, чтобы он выкрал девочку, но это не вышло. Теперь, если не убить её, то не только городок, но и земли на много миль вокруг будут обречены

Требования от партии просты – принести девочку в лазарет. Если она откажется, то лекарь поймёт их решение и предложит выполнить задание тогда, когда герои сочтут нужным.

Граф не будет доволен текущим состоянием дела – ему обязательно нужно место сборищ самих сатанистов.

Новый храм

Дальнейшее расследование ложится на плечи самих искателей приключений. Они могут обмануть лекаря, принёсши ему другого ребёнка; схватить его и приняться пытать; действительно выкрасть дочь Сильвии (тогда придётся убить Альдиссу); пробраться в подземелья и найти там вход в святилище культа.

В любом случае, каким-нибудь образом герои попадают внутрь святилища. В ходе ритуала принесения жертвы выяснится, что боги тут ни при чём... Либо, если герои приведут стражу в логово секты, то от умирающего главы ордена узнают это.

Тупик?

Будет казаться, что расследование зашло в тупик. Отчего эта напасть? Но по прошествии суток, герои снова встречают Пердаруно. Её лицо изувечено шрамами, а одного из глаз нет. Нижняя Половина правой руки покрылась настоящей змеиной чешуёй. Плащ в нескольких местах разорван. Девушка сообщит, что в напасти виновны не культисты, а чёрные маги, проводящие атаку на «Дакрос» извне. Она узнала, что один виновников содеянного – демонолог Фангерс, живущий в ближайшей деревне. Но он оказался сильнее, чем девушка предполагала. Единственный способ покончить с нахлынувшими бедствиями – избавиться от волшебников. Для этого она предлагает свою помощь.

Смерть чародеям!

Когда герои нападут на приятелей-магов, фангурс разобьёт какой-то плоский камень и девушка истошно завизжит и повалится на пол, где в корчах и конвульсиях окончательно потеряет человеческий вид. На трансформу уходит два хода. В конце неё вместо очаровательной девушки на полу окажется громадный чешуйчатый ящер, который набросится на героев. На шее ящера ярко блестит амулет из вещества, которое в изобилии присутствует в глыбах, рассеянных по всему городку. Если снять амулет с шеи ящера, он набросится на демонолога и сдохнет вместе с ним.

Гедрин создаёт ледяную стену, чтобы защитить фангурса, который каждые два хода будет призывать демона произвольной природы (огненного, водяного, земного или воздушного). А сам водяной маг начнёт применять свои заклятья, указанные в приложении.

Когда с магами будет покончено, в башне фангурса можно обнаружить следующие предметы:

- 1). Дневник Гедрина, описывающий его мотивы
- 2). Посох Гедрина с заклятьями:

«Ускорение метаболизма, туман, защита от магии воздуха, хождение по воде»

Все заклинания не требуют материалов и навыка в их школе магии, но ими может пользоваться только маг или жрец.

- 3). Хрустальный шар
- 4). Напитки, глотнув которые, человек приобретает устойчивость к внушениям.
- 5). Четыре книги, каждая из которых содержит 800 очков опыта.
- 6). Семьдесят три золотых монеты и ещё сорок в случае успешного чека на наблюдательность
- 7). Одноразовый свиток, при прочтении которого все замки вокруг открываются, само заклинание исчезает со свитка. Попытка его переписать удастся, но заклинание все равно работать не будет.
- 8). Амулет фангурса, дающий бонус к ущербу от магии смерти 2.

Остальные предметы внимания не заслуживают.

Победа

За четыре часа зловещий туман рассеивается. В честь героев устраивают праздник, а граф предлагает им обещанную награду.

В случае успешного завершения миссии герои получают 5000 опыта.

Если они остановятся на половине сценария – 2000 опыта каждому.

Остальной опыт назначается ведущим.

Локальный бестиарий.

Мертвец

Уровень	2	Типы атак	
Интел.	0	Рука	
Воспр.	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Крит. Хиты	0	ШКП	0
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	30	Тип ущерба	сп.

Тень

Уровень	1	Типы атак	
Интел.	2	Когти	
Воспр.	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	4
Крит. Хиты	8	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к12
Опыт	30	Тип ущерба	сп.

Адский пёс

Уровень	4	Типы атак	
Интел.	3	Пасть	Огненное дыхание
Воспр.	10	Атака 13	Атака 13
ПД	9	ПД атаки 4	ПД Атаки 7
Хиты	20	ШКУ 5	ШКУ -
Крит. Хиты	14	ШКП 2	ШКП -
Защита	8	Дальность 1	Дальность 10
Броня	0	Ущерб к10	Ущерб к10
Опыт	100	Тип ущерба клин.	Тип Ущерба Огн.

Суккубус

Уровень	5	Типы атак	
Интел.	8	Когти	
Воспр.	8	Атака 16	
ПД	9	ПД атаки 3	
Хиты	35	ШКУ 10	
Крит. Хиты	15	ШКП 2	
Защита	10	Дальность 1	
Броня	2	Ущерб к12+2	
Опыт	150	Тип ущерба нож.	

Способность: очарование 9ПД, чек на харизму

Прокнис

Уровень	4	Типы атак	
Интел.	1	Щупальцы	Удушье
Воспр.	6	Атака 14	Атака 17
ПД	9	ПД атаки 3	ПД атаки 2
Хиты	26	ШКУ 4	ШКУ 6
Крит. Хиты	14	ШКП 2	ШКП -
Защита	3	Дальность 2	Дальность -
Броня	4	Ущерб 2к6	Ущерб 3к6
Опыт	200	Тип ущерба сп.	Тип ущерба сп.



Гаргулья

Уровень	6	Типы атак			
Интел.	3	Пасть		Когти	
Воспр.	8	Атака	16	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4	ПД Атаки	3
Хиты	40	ШКУ	4	ШКУ	4
Крит. Хиты	16	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	70	Тип ущерба	клин.	Тип Ущерба	Клин.

Способность: Полёт – 6, в воздухе атакует когтями

Гедрин и Фангурс

Уровень	6	Типы атак			
Интел.	9	Посох			
Воспр.	4	Атака	12		
ПД	7	ПД атаки	4		
Хиты	40	ШКУ	2	Защита от магии 9	
Крит. Хиты	16	ШКП	2		
Защита	6	Дальность	2		
Броня	7	Ущерб	к12		
Опыт	150	Тип ущерба	туп.		

Заклинания

Фангурс	Гедрин
Инферно	Парализация
Огненный щит	Ледяная стена
Вызвать демона	Ядовитый туман
Превращение	Защита от магии воды
	Холод
	Грязь
	Молния

Ведущий, руководствуясь здравым смыслом, вправе модифицировать параметры вышеуказанных существ.